

## GAME HORROR ESCAPE OF THE DARK BERBASIS UNREAL ENGINE

Matthew Anastasius Susanto Jaya<sup>1</sup>, Indra Budi Trisno<sup>2</sup>, Dwi Taufik Hidayat<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Universitas Widya Kartika Surabaya

<sup>2</sup> Universitas Widya Kartika Surabaya

<sup>3</sup> Universitas Widya Kartika Surabaya

### ABSTRAK

Horror Game "ESCAPE OF THE DARKNESS" Based on UnrealEngineGame horror saat ini memiliki berbagai jenis Game Horror yang sering dimainkan banyak orang. Proses pembuatan game yang dimaksudkan Disini adalah grafik dan suasana adalah sebagai bukti bahwa game tersebut bisa dinyatakan bahwa game tersebut adalah game horror. Game Horror sangat disukai dalam dunia hiburan yang berguna sebagai sarana hiburan dan menguji adrenalin. Salah satu hal yang biasa dilakukan oleh para pemain dalam memainkan game horror adalah dalam bentuk mengatasi rasa takut akan hal-hal yang berhubungan dengan hal horror. Dikarenakan pada jaman sekarang pun teknologi masih sangat dibutuhkan dan tidak bisa dipisahkan dari keseharian manusia maka dibutuhkanlah game horror yang bisa membuat pemain dapat mengatasi rasa ketakutan mereka dalam dunia horror dan juga bisa sebagai hiburan bagi mereka yang menyukai game horror. Maka dalam hal ini dibuatkanlah *escape of the darkness*. Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Unreal engine.

**Kata Kunci :** Game Horror "ESCAPE OF THE DARKNESS" Berbasis UnrealEngine.

### ABSTRACT

*Horror games today have various types of Horror Games that are often played by many people. The process of making the game that is meant here is the graphics and atmosphere is as evidence that the game can be stated that the game is a horror game. Horror games are very popular in the world of entertainment which is useful as a means of entertainment and adrenaline rush. One of the things that players usually do in playing horror games is in the form of overcoming fear of things related to horror. Because even today technology is still needed and cannot be separated from human daily life, horror games are needed that can make players overcome their fears in the world of horror and can also be entertainment for those who like horror games. So in this case an escape of the darkness was made. In the development of this application using the waterfall method. This application is created using Unreal engine.*

**Keywords :** Horror Game "ESCAPE OF THE DARKNESS" Based on UnrealEngine

## 1. PENDAHULUAN

*Game* adalah sebuah *software* aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk menghibur. Biasanya *game* banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting dalam perkembangan otak untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih dalam memecahkan masalah secara tepat dan cepat karena pada *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Game horror adalah genre video game yang berpusat pada fiksi horor dan biasanya dibuat untuk menakuti pemain. Tidak seperti kebanyakan genre video game lainnya, yang diklasifikasikan berdasarkan *gameplay* nya , game horor hampir selalu didasarkan pada presentasi naratif atau visual, dengan menggunakan bermacam-macam model *gameplay*.

## 2. LANDASAN TEORI

Pengertian game bila ditafsirkan secara bahasa (berasal dari bahasa Inggris) ialah permainan. Dengan pertolongan teknologi, sekarang game dapat ditafsirkan secara lebih luas lagi. Jadi, secara istilah definisi game ialah permainan yang diprogram pada suatu perlengkapan yang bisa dijalankan secara offline maupun online. Berdasarkan teknik bermainnya, game bisa dijalankan pada perlengkapan yang tidak terhubung ke internet (offline) dan mesti terhubung ke internet (online) guna dapat mengakses sebuah server yang terpusat. Oleh sebab itu, pemakai tidak bisa bermain game online bilamana perangkatnya tidak terhubung ke internet. Dalam suatu game, terdapat pula suatu goal atau target yang bisa dijadikan sebagai penentu pencapaian pemain. Meskipun pada tadinya game ini bertujuan sebagai format hiburan dan proses refreshing atau penyegaran terhadap pekerjaan yang penat, namun pada prakteknya tak jarang permainan tertentu malah dapat menambah beban pemain. Dapat dilihat, pertumbuhan game yang pastinya didukung dengan perangkat-perangkat modern membuat pasar pengembang game semakin tersingkap lebar. Hingga dapat dipastikan bahwa pada tahun-tahun berikutnya, publik bakal terus dikejutkan dengan hadirnya games baru yang terus hadir di permukaan. Apalagi animo masyarakat yang paling welcome terhadap game, menciptakan perkembangannya paling pesat sekali dan sangat dirindukan kehadirannya.

## 3. METODE PENELITIAN

Didalam sebuah penelitian pasti ada suatu alur pengerjaan dan proses penelitian tersebut dilakukan yang mana berguna untuk mempermudah dilakukannya penelitian dan pemahaman akan materi penelitian. Berikut ini adalah kerangka alur penelitian:

1. Identifikasi Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Analisis Masalah
4. Sistem Berjalan, Sistem Yang Akan Dibuat, dan Perancangan Sistem
5. Desain Layout Sistem
6. Implementasi Sistem
7. Pengujian Sistem

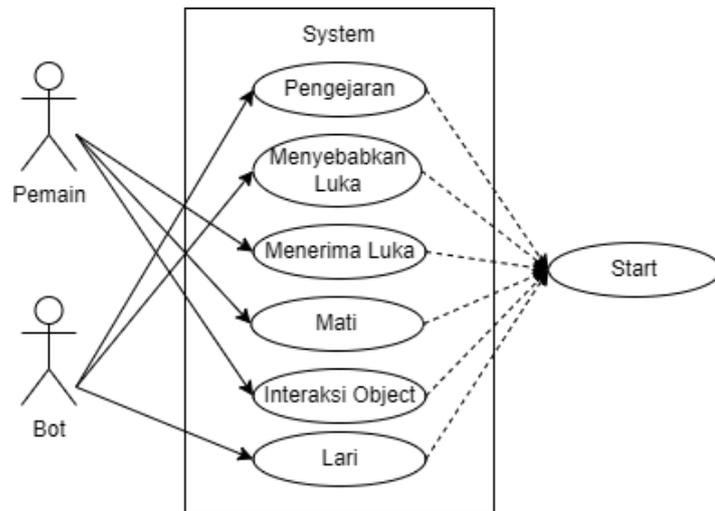
## 4. ANALISIS KEBUTUHAN

Terdapat beberapa kebutuhan pada aplikasi, yaitu sebagai berikut :

1. User yang dimana merupakan pemain yang bertugas untuk menyelesaikan permainan.
2. Bot yang dimana berperan sebagai pelaku pengejar pemain pada aplikasi untuk memberikan rintangan tambahan utama bagi pemain.
3. Fitur jebakan yang mana berperan sebagai rintangan tambahan sekunder pemain.
4. Fitur “Diary” yang berfungsi sebagai pemberi klu untuk membimbing pemain.
5. Fitur “Senter” yang berfungsi sebagai alat pembantu pemain dalam melihat jalan.
6. Fitur “Key” yang berfungsi untuk membuka sesuatu yang terkunci.

## 5. USE CASE

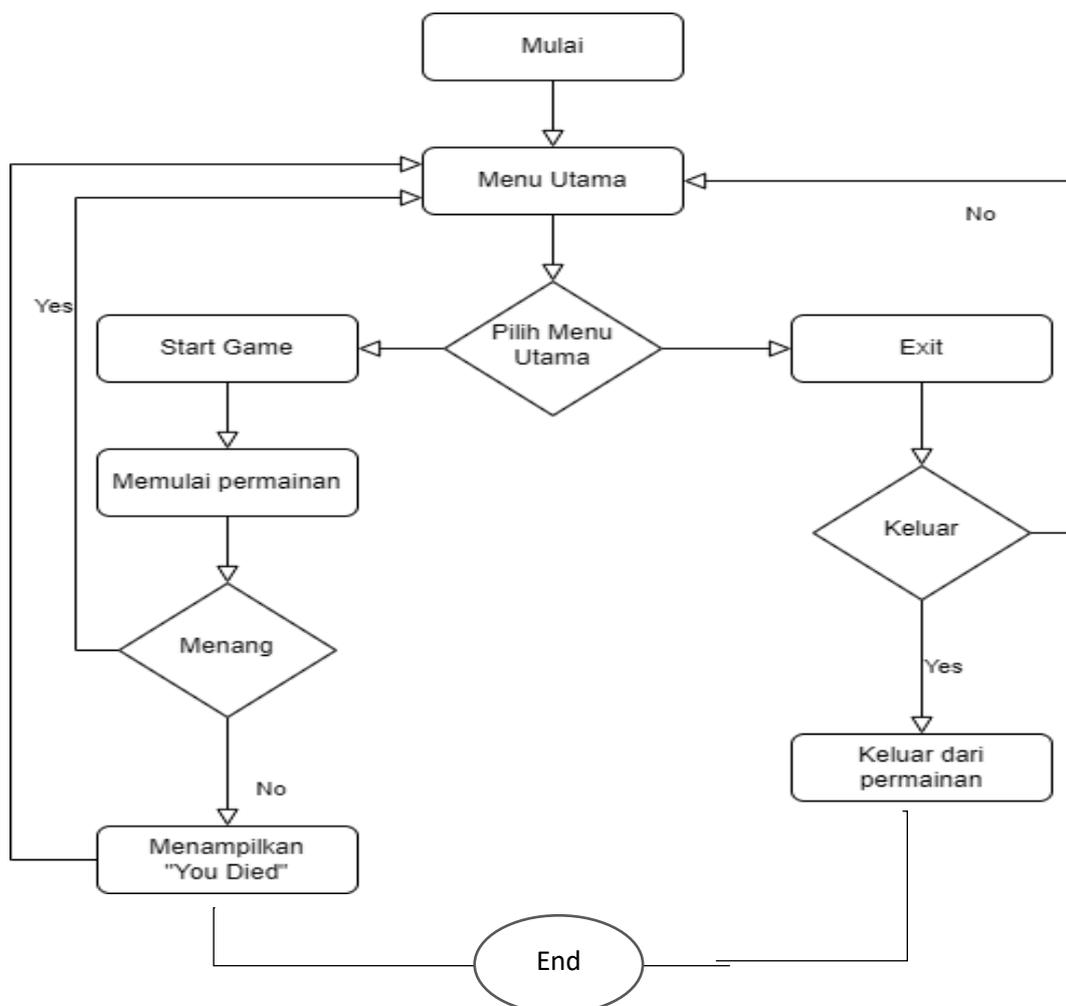
Gambar 1. merupakan system Game Horror dengan Judul “Escape Of Darkness” dalam bentuk *use case* dengan actor Pemain dan Bot.



**Gambar 1.**  
use case

## 6. FLOWCHART

Gambar 2. merupakan flowchart yang menggambarkan jalannya permainan.



**Gambar 2.**  
Flowchart Permainan

## 7. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian :

1. Hardware Dan Software Pengembangan
  - a) Hardware Pengembangan
    - Prosesor : AMD RYZEN 5 2500 U
    - Memori : 8 GB RAM
    - Hard Disk : 1 TB
    - Sistem Operasi : Windows 10 64-bit
  - b) Software Pengembangan
    - Visual Studio Code
    - Unreal Engine
2. Hardware Dan Software Uji Coba
  - a) Hardware Uji Coba
    - Prosesor : AMD RYZEN 5 2500 U
    - Memori : 8 GB RAM
    - Hard Disk : 1 TB
    - Sistem Operasi : Windows 10 64-bit
  - b) Software Uji Coba
    - Unreal Engine

## 8. IMPLEMENTASI

### 8.1 MENU UTAMA

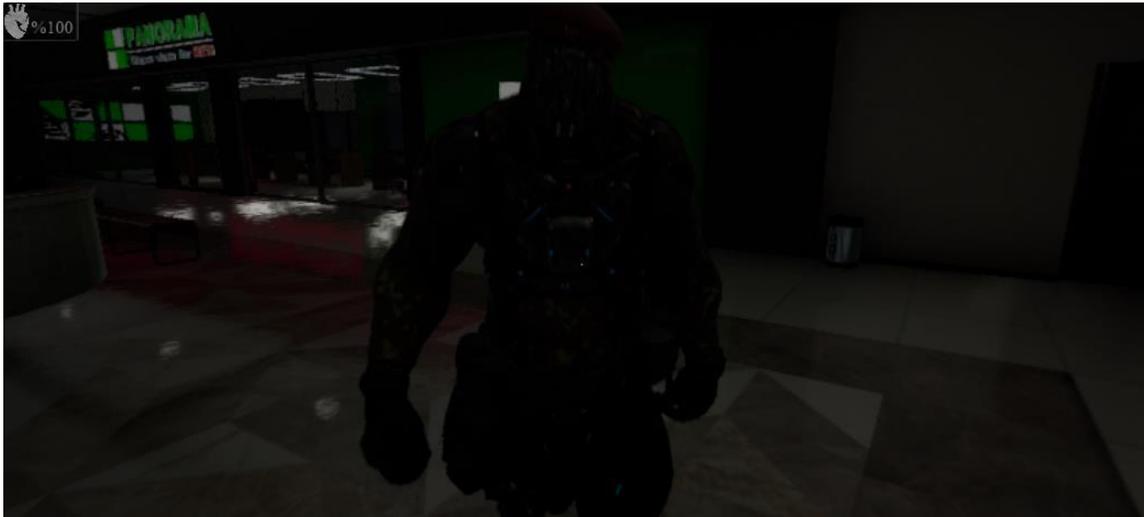
Pada Gambar 3 menunjukkan halaman Menu Utama. Halaman ini berisi fungsi untuk memulai permainan dan keluar dari permainan.



**Gambar 3.**  
Tampilan Menu Utama

### 8.2 INTERAKSI BOT

Pada Gambar 4 adalah tampilan ketika pemain melakukan interaksi dengan BOT yang mana BOT berfungsi untuk mengejar pemain.



**Gambar 4.**  
Tampilan BOT Sedang Mengejar Pemain

### 8.3 TAMPILAN KETIKA PEMAIN MATI

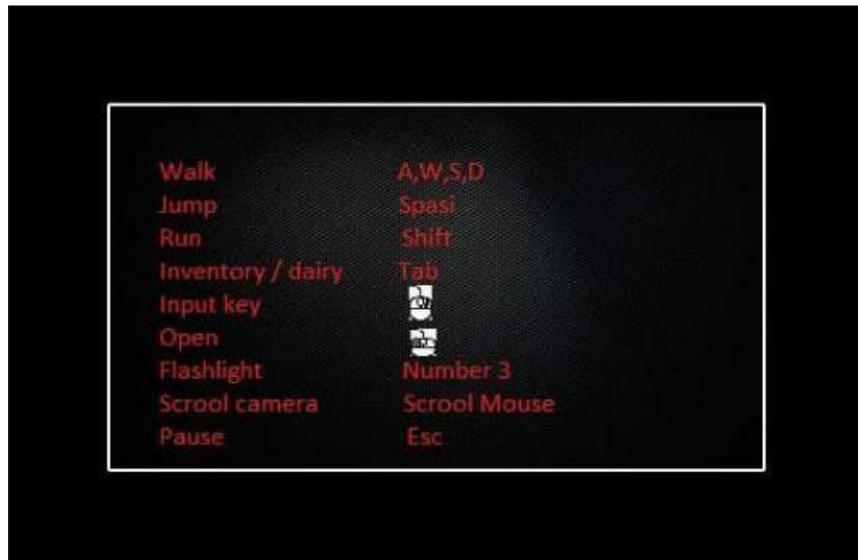
Pada Gambar 5 adalah tampilan ketika pemain kehabisan “Nyawa” yang dimilikinya sehingga permainan berakhir.



**Gambar 5.**  
Tampilan Ketika Pemain Mati

### 8.4 PANDUAN PERMAINAN

Pada Gambar 6 ditampilkan panduan tombol – tombol yang berguna untuk mengontrol fungsi tertentu dalam permainan.



**Gambar 6.**  
Tampilan Panduan Permainan

## 8.5 FEEDBACK USER

**Tabel 1.**

Hasil Pengisian Kuisisioner Permainan “Escape Of The Darkness”

Keterangan : 5. Baik Sekali 4. Baik 3. Cukup 2. Kurang 1. Kurang Sekali								
Aspek yang dinilai		Skor					Jumlah	
No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	AxB	Rating
1	Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan dari permainan “Escape Of The Darkness” ini ?			4	6		36	72%
2	Apakah permainan “Escape Of The Darkness” ini mudah untuk dipahami			7	3		33	66%
3	Apakah fitur – fitur di dalam permainan “Escape Of The Darkness” ini sudah cukup lengkap ?			5	5		35	70%
4	Secara keseluruhan apakah permainan ini baik dan bermanfaat ?			3	7		37	74%
RATA – RATA PRESENTASE								70%

**Keterangan :**

A	: Total jumlah responden
B	: Pilihan angka skor <i>likert</i>
Skor maksimum	: $10 \times 5 = 50$ (Jumlah responded x skor tertinggi <i>likert</i> )
Skor minimum	: $10 \times 1 = 10$ (Jumlah responded x skor terendah <i>likert</i> )
I (Interval Penilaian)	: $100 / 5$ (Jumlah skor) = 20
Rating	: $(A \times B) / \text{Skor minimum} \times 100$

**Tabel 2.**  
Skala Rating

Persentase	Keterangan
0% - 19,99%	Kurang Sekali
20% - 39,99%	Kurang
40% - 59,99%	Cukup
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Baik Sekali

Berdasarkan hasil penghitungan feedback dari para pengguna tersebut maka dapat disimpulkan bahwa telah terciptanya permainan bertema horor berbasis OS Windows menggunakan Unreal Engine yang mudah untuk dimainkan dengan tampilan dan fitur yang lumayan bagus menjadikan permainan ini dapat memenuhi fungsinya sebagai media hiburan.

## 8.6 KESIMPULAN DAN SARAN

### 8.6.6 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan percobaan untuk tugas akhir pembuatan permainan dengan judul “Escape of The Darkness”, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Telah terciptanya permainan bertema horor berbasis OS Windows menggunakan Unreal Engine yang mudah untuk dimainkan dengan tampilan dan fitur yang lumayan bagus menjadikan permainan ini dapat memenuhi fungsinya sebagai media hiburan.

### 8.6.7 SARAN

1. Membuat *user interface* yang lebih bagus dan lebih menarik lagi dari yang sebelumnya.
2. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat menyajikan situasi horor yang lebih mendebarkan kepada pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar. (2022, November 8). *Pengertian Game Dan Jenis-Jenisnya*. Akbar Project. <https://akbarproject.com/pengertian-game-dan-jenis-jenisnya/>

Arif, M. (2023, July 20). *Pengertian genre, Macam genre, Dan Jenis genre*. Detak Pustaka. <https://detakpustaka.com/pengertian-genre-macam-genre-dan-jenis-genre/>

- Studio, E. (n.d.). *Apa Itu Genre Game?: Berita: Gamelab Indonesia*. Gamelab.ID.  
<https://www.gamelab.id/news/15-apa-itu-genre-game>
- Ciputra, M. (2020, November 30). *Apa Sih Beda genre horor dan thriller?*. Dafunda.com.  
<https://dafunda.com/movie/beda-horor-thriller/>
- Riadi, O. (n.d.). *Teori basis data (database)*. KajianPustaka.  
<https://www.kajianpustaka.com/2012/10/teori-basis-data-database.html>
- Hosting, R. J. (2022, September 19). *Metode Waterfall: Pengertian, Tahapan, Kelebihan & Kelemahan*. Blog Jagoan Hosting | Tutorial Website & Web Hosting Indonesia.  
<https://www.jagoanhosting.com/blog/metode-waterfall/>
- Unreal engine 5*. Unreal Engine. (n.d.). <https://www.unrealengine.com/en-US/unreal-engine-5>